

EL PAIS

EDUCACION

Las cartas a los reyes Magos / 2

Los niños aprenden las barreras de la invalidez / 4

AÑO III, NÚMERO 79 / MARTES 3 DE ENERO DE 1984



Dibujo de TINO GATAGÁN

Crecer jugando

Un niño juguetón es seguramente más molesto, pero también aprenderá más sobre las personas y las cosas que le rodean

JOSETXU LINAZA
ANTONIO MALDONADO

Hace ya mucho que los etólogos nos convencieron de que el juego no es una conducta estéril, que si está ausente en la infancia de especies muy diversas el resultado puede ser dramático en el comportamiento del sujeto adulto. Como saben bien quienes trabajan con animales, la falta de esas persecuciones, peleas y actividad frenética a la que calificamos de juego puede tener serias consecuencias en conductas, tan *instintivas* y poco *aprendidas* como las reproductoras.

Y si el juego es característico de la infancia, ninguna es tan prolongada como la humana. El hombre juega más, durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades muy diversas, al crecer cambia el tipo de juego predomi-

Apoyándonos en el título de una obra reciente sobre el desarrollo psicológico y la escuela (*Crece y pensar*, de J. Delval), queremos referirnos a la importancia que tiene el juego en este mismo desarrollo. Hay, sin duda, quien exagera al hablar del juego. Recordamos ahora la conferencia de un profesor de filosofía asegurando, muy serio, que en la vida todo era juego. Entre el auditorio escaparon algunas sonrisas cuando trataba, y no lograba, responder a quien le preguntó si los conocimientos teológicos del conferenciante, que también los poseía, entrarían en esa misma categoría. En el extremo contrario se encuentran muchos adultos, para quienes jugar equivale a una forma de perder el tiempo.

nante y cambia, a su vez, la influencia que éste tiene en el desarrollo.

a) Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, con aquello que está *presente*. Golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, nos piden construir torres que luego derriban, etcétera. Exploran cuanto encuentran alre-

dedor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo *repite* sin cesar. Si aprenden, por ejemplo, a abrir un cajón de un armario, lo harán hasta que les pidamos que estén quietos, que pueden romperlo o pillarse. ¡Y muchas veces, incluso, hasta que ello suceda! Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y ce-

rrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir tantas veces ese conocimiento recién adquirido llega a consolidarlo. En ocasiones, el interés no estará en el cajón mismo, sino en nuestro enfado por el continuo abrirlo y cerrarlo. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él y, para descubrirlo, tiene que comprobar qué es —de todas las cosas que está haciendo—

la que nos ha gustado o nos ha molestado. Un niño juguetón es, inevitablemente, un niño trasto y molesto; pero es también un niño que aprenderá más sobre las personas y las cosas que le rodean.

Cuando los adultos interactuamos con niños de esta edad *repetimos* también las *gracias* que observamos les han gustado. Cuando esta interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños nos solicitan, con la sonrisa o la mirada, esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros juegos sociales. Es una forma de demostrarnos que nos reconocen.

b) A partir de los dos años empieza un tipo de juego muy distinto: *imaginar* y *fingir* cosas y situaciones que no están presentes. Hacer que se come de un plato o de una cuchara vacíos, hablar bajito para que no se *despierte* la muñeca dormida. A muchos de estos jue-

Pasa a la **página 2**

Convocatorias

Simposio sobre psicopatología infantil

Málaga será la sede de un simposio sobre *Importancia de las terapias cognitivas y conductuales en la psicopatología infanto-juvenil*, organizado por la Sociedad Española de Neuropsiquiatría Infanto-Juvenil, que se celebrará durante los días 27 y 28 de enero.

El simposio, que está dirigido fundamentalmente a psicólogos, psiquiatras, pedagogos y alumnos de los últimos cursos de estas carreras, cuenta con la colaboración de las facultades de Psicología, Pedagogía y Medicina de Barcelona, Málaga, Granada, Madrid y Sevilla.

El día 27 intervendrán los profesores Ramón Bayés Sopena, Miguel López Melero, Antonio Maldonado López y Eugenia Mañas Zafra. Los ponentes del día 28 serán los profesores Aquilino Polaino, Jaime Rodríguez Sacristán, Carlos Ruiz Ogara y Jaime Vila Castellar.

El día 20 de enero es la fecha límite de inscripción. Los interesados en información suplementaria pueden dirigirse a la secretaria permanente del simposio, en el Apartado de Correos número 226 de Málaga, y, de 16 a 18.30 horas, al teléfono 29 04 99 de esta misma localidad.

Día escolar de la paz

El próximo día 30 de enero, aniversario del martirio del Mahatma Gandhi, se celebrará el XXI Día Escolar de la No Violencia y la Paz (DENIP), cuyo lema permanente de estudio, reflexión y aplicación práctica es el mensaje básico que dice: "El amor es mejor que el egoísmo, la no violencia es mejor que la violencia y la paz es mejor que la guerra".

Los profesores, alumnos y cualquier persona o grupo que deseen mayor información, pueden dirigirse al coordinador del DENIP, adjuntando un sobre franqueado y con expresión del domicilio del interesado, a: Apartado Postal 126, S'Arenal, Mallorca (Islas Baleares).

Concurso escolar sobre el árbol

Con motivo de la Fiesta Popular del Árbol, celebrada en Madrid recientemente, el Servicio de Educación del Ayuntamiento de Madrid ha organizado un concurso de trabajos escolares sobre los árboles. Con este motivo, el citado servicio ha preparado una *Carpeta de documentación sobre los árboles*, que sirva de ayuda al conocimiento de este tema y de guía para realizar un trabajo desde el aula durante el presente curso.

Esta carpeta, la primera de una serie que abordará el tema de *La naturaleza y la escuela*, ha sido remitida a todos los colegios públicos y subvencionados de Madrid. En ella se incluyen láminas con hojas, flores, frutos, portes para poder recopilar los caracteres que definen a los 14 árboles más comunes en nuestra ciudad. Se incluye, además, un cuadernillo de orientaciones didácticas, en el que se proponen actividades para los distintos niveles de EGB.

Esta documentación se completará, en fechas próximas, con

un cuaderno en el que se estudie la función del árbol en el medio y sus aplicaciones y unos juegos didácticos.

Los profesores que deseen desarrollar un trabajo sobre este tema a lo largo del curso deberán enviar cumplimentada, antes del 31 de enero, la hoja de inscripción que se incluye en la carpeta al Servicio de Educación del Ayuntamiento de Madrid, Sección Extensión Cultural, calle Mayor, 83. Madrid-13.

El plazo de presentación de los trabajos finaliza el 14 de mayo de 1984, a las dos de la tarde. Podrán participar los alumnos de EGB del municipio de Madrid. Los trabajos deberán ser de aula, nivel o cualquier proyecto del colegio en su conjunto relacionados con el árbol.

Los trabajos deberán referirse necesariamente a uno de los siguientes temas:

a) Estudio de los árboles en el medio más próximo (barrio, distrito, parque).

b) Programación de clase que incluya experiencias realizadas durante el curso en torno al árbol.

La forma de presentación de los trabajos es libre y cada profesor sólo podrá dirigir uno, para lo que presentará un guión del mismo e informe sobre el método y modo de realización seguidos.

Los premios consistirán en tres excursiones para conocer tres parques naturales, seis excursiones a otros tantos viveros y nueve lotes de libros sobre temas de naturaleza por valor de 10.000 pesetas cada lote. A cada uno de los profesores directores de los nueve trabajos premiados se les entregarán libros o material didáctico por valor de 10.000 pesetas. Con todos los trabajos presentados se realizará una exposición y se tratará de difundir los más interesantes.

Didáctica de la Medicina

La facultad de Medicina de la Universidad de Santiago organiza un Seminario de Perfeccionamiento Didáctico del Profesorado Universitario de Medicina. Con una duración total de 30 horas, se desarrollará de lunes a viernes, con horario diario de 17 a 19 horas, desde el próximo 16 de enero hasta el 3 de febrero.

El plazo de inscripción finaliza el próximo día 10. Los profesores de Medicina interesados en la realización del curso deben cumplimentar las solicitudes correspondientes y enviarlas al Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Santiago (Apartado 49).

El seminario, que tiene como destinatarios los docentes universitarios de la facultad de Medicina de la universidad compostelana y de las escuelas de Enfermería, se propone, entre otros objetivos, analizar modelos didácticos de selección y secuenciación de contenidos en las ciencias médicas.

Creecer jugando

Viene de la primera página

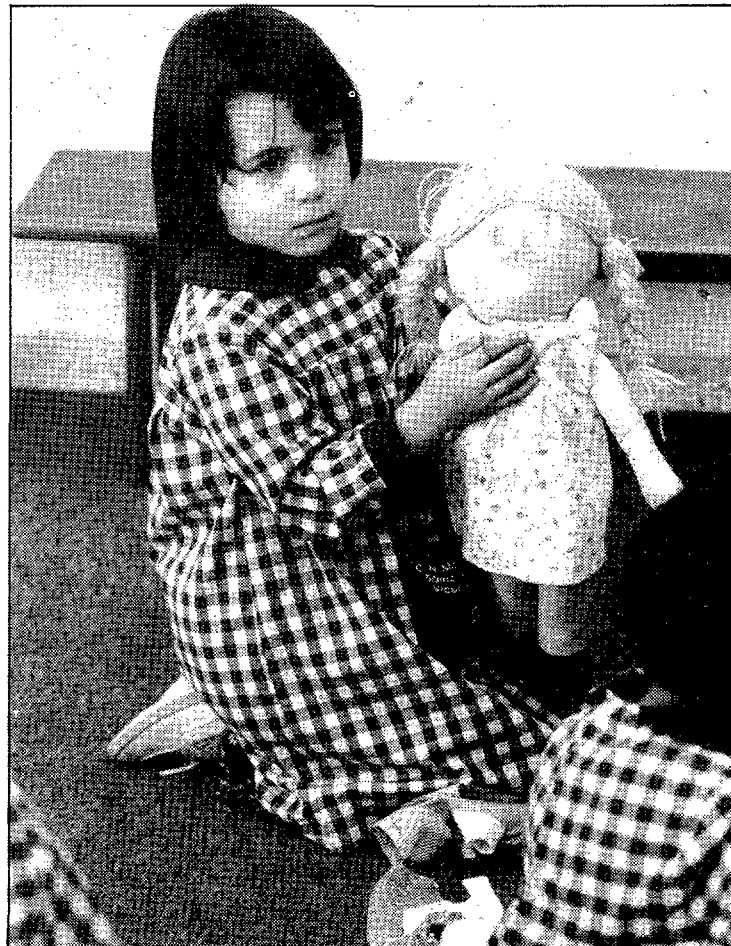
gos se juega solo, pero, cuando participan otros niños y las situaciones imaginadas se hacen más complejas, el juego gana en diversión. Son los años de los indios y los vaqueros, las tiendas, los médicos o los viajes espaciales. Los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que descubrimos que pueden utilizarse para cosas mucho más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en la puerta de una casa imaginaria. Del mismo modo que para el niño pequeño lo importante no era el cajón, sino su poder de abrirlo y cerrarlo, en los juegos de imaginación lo importante no son las cosas, los objetos, sino lo que se puede hacer con ellos.

Muchos de los juguetes más populares en estos años sirven, precisamente, para hacer más reales, para agrandar esos personajes y esos mundos ficticios. Cacharritos, cocinitas, animales y escopetas apoyan las casas, bosques y selvas en los que tienen lugar mil aventuras. En ellas se descubre que la realidad podría ser distinta a como es, se vive en el juego todo aquello que se desea y está aún fuera de nuestro alcance: curar, comprar y vender, pilotar aviones, cazar elefantes o cocinar. Y, por ello, es importante este tipo de juego. En los años en los que somos capaces de hacer pocas cosas por nosotros mismos, y a veces nos dejan hacer incluso menos de las que podemos, necesitamos *imaginar* que las realizamos. Y esa imaginación será indispensable al adulto que quiera construir o mejorar la realidad sobre la que actúa. "La imaginación, al poder", pedía el *mayo del 68* francés. Y no basta con tener ideas para cambiar las cosas, hace falta también saber cómo realizarlas. Pero sin ideas, sin imaginación, no hay cambio posible.

Juego de reglas

c) Con el inicio de la educación general básica aparece un nuevo tipo de juego: el juego de reglas. Son los típicos de los años escolares, pero también los únicos que perduran en los adultos, tanto en los llamados juegos de mesa como en los deportes. Hay una diferencia importante entre el *escondite* o el *rescate* de los cursos iniciales y el *fútbol* o el *matado*, más populares en los últimos años de colegio. En los primeros, *ganar* sólo sirve para volver a empezar el juego, para que quien se escondía busque ahora o para que los *policías* se conviertan en *ladrones*. En los últimos, se *gana* o se *pierde* de verdad, se evalúa el resultado final de la competición entre jugadores.

Pero en todos ellos hay que *aprender* a jugar, hay que hacer unas cosas determinadas y se prohíbe expresamente otras, hay que seguir unas *reglas*. Son distintos de los juegos de imaginación, en los que cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas anteriormente. En los de reglas se sabe de antemano lo que *tienen* que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente, y por eso la competición entre los jugadores tiene lugar *dentro de un acuerdo*, que son las propias reglas. Los niños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, a medida que se hacen expertos en ellos, incorporan e *inventan* nuevas reglas que mantengan el interés y limiten estrategias demasiado eficaces. Y, así, el *pisotón*



CHEMA CONESA

El juguete es para los niños una forma de ejercitar la imaginación.

es al *rescate* lo que *el fuera de juego* es al *fútbol*.

Si no hay *fracaso escolar* en el aprendizaje de estos juegos tradicionales no es ni porque sus reglas carezcan de complejidad ni porque sea pequeño el número de ellos que conoce cualquier comunidad infantil. La razón habría que buscarla, más bien, en que su enseñanza constituye todo un modelo de *pedagogía activa*, de participación plena del neófito en cada nivel de aprendizaje.

Por último, en todos estos juegos de reglas se descubre la necesidad de *votar* la versión que regirá en ese momento, las reglas que se consideran legítimas o ilegítimas. Es el procedimiento para conjugar acuerdos y desacuerdos, para decidir lo que es mera equivocación y lo que es intento de trampa. Esta capacidad para someter los intereses particulares y momentáneos a los más generales del grupo ha hecho ver al psicólogo J. Piaget la importancia de estas pequeñas sociedades, que duran lo que dura el propio juego.

Pero ¿cómo entienden los jugadores esas sociedades que forman al jugar? Nos puede parecer evidente que, si los participantes están de acuerdo, se puedan modificar esas reglas o se puedan inventar otras que se adapten mejor a unas condiciones determinadas. Y, sin embargo, no ocurre así con los jugadores más jóvenes. Crean que sólo existe una forma de jugar cada juego, que no es legítimo alterarla. Son necesarios años de práctica con las reglas para llegar a descubrir que en cada colegio o en cada barrio se puede jugar de una manera diferente y que no por ello un juego es más *verdadero* que otro. Y, entre la inmutabilidad de las reglas y la mayoría simple que las legitime, los jugadores pasan por una etapa en la que los pocos cambios que se aceptan requieren para ello de la *unanimidad* de acuerdo entre los participantes.

Cabría preguntarse por qué esta comprensión del funcionamiento de la sociedad en miniatura, que es el juego de reglas, no se transfiere inmediatamente a la comprensión de otras instituciones en las que

participa el niño (como es la familia, el colegio, la comunidad autónoma o el Estado). Hay, sin duda, un problema de complejidad organizativa. Pero hay, sobre todo, una diferencia en cuanto a la forma de participación: en los juegos *todos son iguales*, mientras que en otras esferas de la vida social no tenemos iguales derechos y obligaciones que otros miembros de ellas. Aquí también el juego es precursor de un procedimiento de cooperación, de establecimiento de normas que expresen un acuerdo mutuo antes de que esa cooperación pueda realizarse en otros campos.

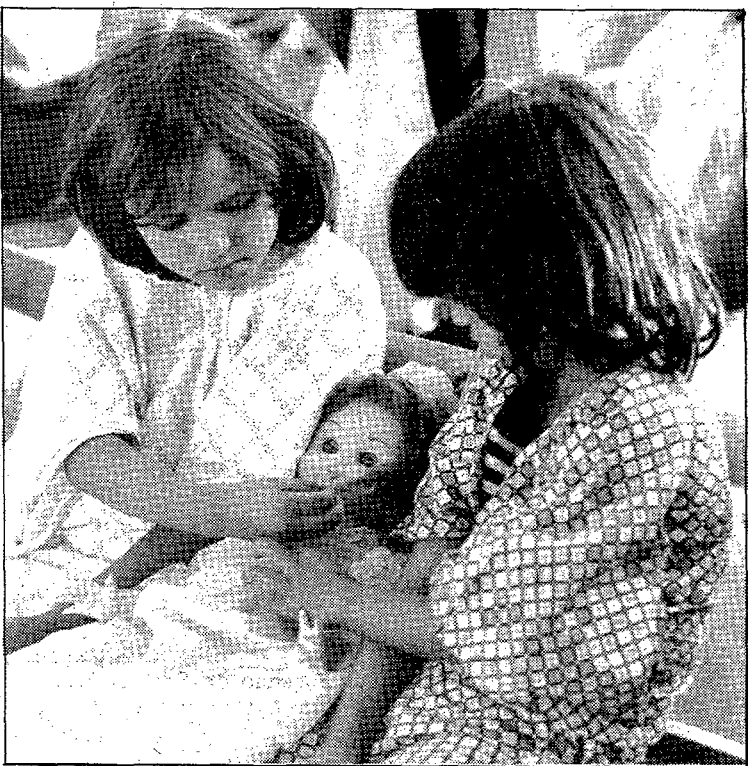
Juegos de construcción

d) Queda un cuarto tipo de juego, presente en cualquier edad: los *juegos de construcción*. Existen, desde los primeros años, actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos que se insertan o se superponen, los bloques de plástico o de madera con los que hacer *torres*, etcétera... A los cuatro o cinco años un niño se conforma fácilmente con cuatro paredes que utiliza como *granja* o *castillo*. Al crecer, quiere que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad, o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero en la medida en que tienen un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evalúan en función de dicho objetivo, se alejan de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo. Porque, cuando se trabaja en algo que nos gusta, puede llegar a disfrutarse de modo parecido a como los niños disfrutan del juego.

El juego sería importante porque nos permite descubrir el placer de *hacer cosas*, de *imaginarlas* distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en *colaboración* con los demás. Juego y trabajo, cuando éste no es aburrido, monótono o absurdo, tendrían en común su capacidad para *crear* realidades nuevas. Sin duda, una característica propia del hombre.



Los niños de preescolar piden a los reyes muñecas y clips, mientras los de cursos más avanzados se inclinan por los juguetes electrónicos.



BERNARDO PÉREZ / EFE

Las cartas a los Reyes Magos

La publicidad convierte los juguetes en mercancías sujetas a las reglas de producción y comercialización del sistema

Aunque juegos y juguetes estén muy relacionados entre sí, es evidente que existen diferencias entre el tipo de actividades que los niños realizan en la calle, o en el patio del colegio, y aquello a lo que juegan en casa. Las cartas a los Reyes revelan que los juguetes tienen más que ver con este segundo tipo de juegos que con el primero. Son instrumentos que mantienen un juego individual, o reducido al pequeño núcleo familiar y de amigos muy cercanos. La diferencia no es trivial.

PILAR LINAZA
Lo juegos colectivos tradicionales son producto de las relaciones entre los mismos niños y se mantienen y transmiten, en buena medida, de espaldas a la sociedad adulta. Los juguetes son ya una mercancía como cualquier otra, sujeta a las reglas de producción y comercialización del sistema. Regalarlos en estas fechas se ha convertido en un rito social en el que, además de intentar satisfacer (y crear) necesidades y gustos individuales, están influyendo otros muchos factores que rebasan la esfera de lo psicológico. Desarrolla, sin duda, el sentido de la *propiedad privada* ("mis" juguetes y el derecho a recibirlos y poseerlos) y el *consumismo*.
En ningún otro campo, incluidos los de la alimentación y el vestido, tiene el niño tantas posibilidades de elección entre productos distintos. Sobre todo, en ningún otro momento del año será tan protagonista en los medios de comunicación ni tan claro objetivo del bombardeo publicitario, que trata de influir en sus decisiones.
Sin embargo, esta publicidad llega de modo bastante indiscriminado a sujetos de edades muy diferentes, y suponemos que éstos la seleccionan, al menos en parte, en función de intereses muy específicos relacionados con su desarrollo

psicológico y con el tipo de juegos dominante en cada momento de éste, como sucintamente se recoge en otro artículo de este suplemento.
En colaboración con los profesores de un colegio de EGB de Madrid, pedimos a los niños de preescolar y de los ocho cursos de la educación general básica que nos escribieran una carta a los Reyes Magos con los regalos que preferían estas Navidades. Aunque la muestra esté limitada a unos 350 niños y niñas, nos sirve para comprobar esas diferencias que cabría esperar en función del desarrollo psicológico. La carta, escrita fuera del contexto familiar, describirá de la que habrían escrito en casa, probablemente más *realista* e influida por los mismos padres para orientar la elección y no frustrarla. Pero tiene la ventaja de permitir peticiones más espontáneas (en el caso de los pequeños, con la secreta o confesada esperanza de que algunos de los juguetes aparezcan en el colegio la noche de Reyes; en el de los mayores, mezclada con una explícita ironía sobre la imposibilidad de su realización).
Juegos simbólicos
Aludiremos a dos cambios fundamentales en las preferencias por los juguetes que aparecen en estas



cartas. Quizá la más acusada diferencia procede de comparar los cursos extremos. Los juguetes más mencionados en preescolar y primeros cursos de EGB son la muñecas, los *pitufos*, los *clicks*, etcétera; es decir, aquellos que sostienen el juego imaginativo o simbólico. Por el contrario, al terminar la EGB la mayoría prefieren ordenadores personales, videos, aparatos de música, discos, viajes "con todo pagado" o ropa personal. Salen, por tanto, de la esfera de los juguetes para entrar en actividades que, conservando un componente lúdico, están muy cercanas a las de cualquier *rey mago*.

Juegos de estrategias
El segundo cambio fundamental se produce al sustituir los juguetes simbólicos (muñecas, animales, utensilios domésticos, coches, etcétera) por juegos de estrategias, de memoria, de simulación de batallas. Estos juegos de reglas exigen un acuerdo previo de los jugadores para someterse a ellas. En algunos casos el jugador compite contra sí mismo utilizando habilidades muy diversas. Aunque en sus versiones más sencillas estos juegos empiezan a aparecer en las

cartas de los niños de 2º de EGB, no ocuparán la primera posición de preferencias hasta 5º, manteniéndose luego en lugares menos relevantes en los cursos posteriores.
Esta evolución de las preferencias infantiles encuentra expresión máxima en el curso 4º, donde los videos ocupan ya la primera posición; los muñecos, que dominaban en los años anteriores, siguen siendo los segundos más mencionados, y la diversidad de los restantes juguetes es mayor que en ningún otro grupo de edad.
Hay que señalar otro aspecto interesante de esta encuesta. Cuando hemos recogido preferencias por juegos en cualquier otro momento del año, los nombres de éstos son genéricos, como *casitas*, *mamás*, *peluqueras*, *soldados*, *coches*, etcétera.
En estos días, bajo la influencia de la publicidad, cada juguete tiene nombre y apellido: *la casita de los X*, *el tocador de menganita*, *el camión Z*, etcétera. La memoria de los niños parece no tener límite para registrar marcas, números, nombres extranjeros.

Factores sociales
Las características de nuestra población, con un porcentaje alto de madres que trabajan, de profesores progresistas y de aulas mixtas, nos llevaría a esperar unas preferencias de juguetes no muy marcadas por el sexo de los jugadores. La realidad no es así. En los juegos simbólicos sabíamos de estas diferencias en los propios temas de juego. Ahora las vemos extendidas a estos objetos más personales hasta los últimos años de EGB.
Es más frecuente que sean los varones quienes pidan ordenadores, juegos de video e incluso los

juegos de estrategias, resolución de problemas o de simulación. Por el contrario, son las chicas quienes más solicitan discos, cintas e instrumentos musicales, ropa personal o pinturas. Una prueba más de la poderosa influencia de factores sociales que rebasan el medio familiar o escolar.
Hay también, respecto a los juguetes, un cierto retraso de la evolución del juego si lo comparamos con el que practican en el colegio. Los alumnos de 2º de EGB, que empiezan a ser expertos jugadores del *rescate* o *las canicas* (ambos juegos, de reglas), piden fundamentalmente juguetes simbólicos con los que rellenar el tiempo libre en casa, el vacío de compañeros de juego.
Por último, y teniendo en cuenta la enorme variedad de objetos que se asoman estos días a los escaparates, y al gran escaparate de televisión, no deja de sorprender que las preferencias se agrupen en torno a unos pocos en cada grupo de edad. ¿Residirá aquí el secreto del gran negocio de estas navidades en la industria juguetera estadounidense, el de la muñeca personal? Programadas por ordenador, cada una es distinta de las demás: tiene las pecas en otro sitio, es rubia y no morena, el tamaño y color de los ojos varía, etcétera. Es la misma muñeca, aunque cada una parezca diferente. ¡Todo un paradigma, a escala infantil, de la utopía orwelliana del 1984 en que entramos!

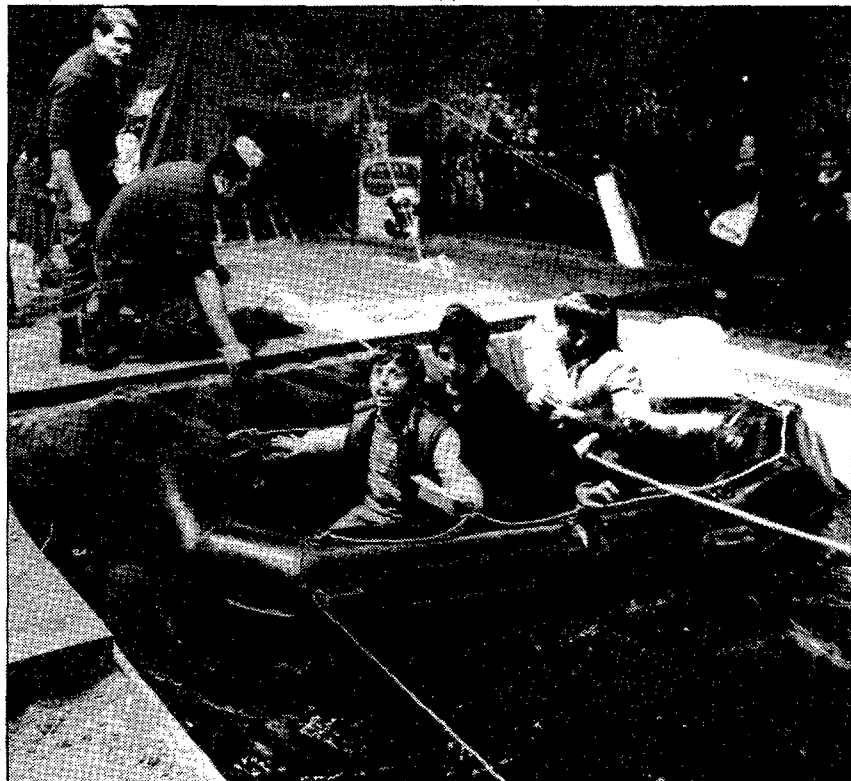
Pilar Linaza es profesora del colegio público Príncipe de Asturias. Este trabajo está realizado en colaboración con J. Linaza. Éste y Antonio Maldonado, autores del reportaje que abre este suplemento, son psicólogos que realizan sus trabajos de investigación en el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad Autónoma de Madrid.

VIDEOS SABA
VIDEORECORD
Plaza de las Cortes, 5
Raimundo Fdez. Villaverde, 65
(Edificio Windsor)

VIDEOS SONY
VIDEORECORD
Plaza de las Cortes, 5
Raimundo Fdez. Villaverde, 65
(Edificio Windsor)

GRAN VIA Nº 1 GRASSY
JOYAS • RELOJES • OBJETOS DE ARTE
MADRID-14. Tel. 232 10 07

EL MEJOR REGALO PARA ESTOS DIAS
Máquinas de escribir, sumar y calcular. Cajas de caudales.
MAQUINAS EL 7
HERNAN CORTES, 7
HORTALEZA, 39
BRAVO MURILLO, 153
ALCALA, 395
AL CONTADO Y A PLAZOS



Los niños aprenden lo que sienten los disminuidos físicos (a la izquierda) y se divierten en el pabellón militar, jugando sin armas.

ANTONIO ESPEJO

Los niños aprenden jugando las 'barreras' de la invalidez

La 'reoca' y la gincana del disminuido, dos juegos alternativos en el Salón de la Infancia y la Juventud de Barcelona

ANNA GALCERÁN, Barcelona
Las risas de Luis se convirtieron en muecas asustadas, a las que acompañó con un grito seco que pedía cuidado, cuando su silla de ruedas, tras subir por la rampa empujada por otro niño, topó con las escaleras de bajada. Luis, al igual que otros centenares de niños, había decidido participar en el juego de *La Reoca sin barreras* que se desarrolla en un pabellón del Ayuntamiento de Barcelona, dentro del recinto ferial de Montjuïc, donde se celebra hasta el próximo día 5 de enero el Salón de la Infancia y la Juventud.

La Reoca sin barreras es un juego, al estilo del clásico de La Oca, que ha sido organizado por el Patronato Municipal de Disminuidos Físicos y Psíquicos de Barcelona, en colaboración con diversas asociaciones de disminuidos.

La Reoca está pensada no sólo para que puedan participar los chicos disminuidos, sino también para que los demás niños "entiendan las barreras con las que se encuentran los disminuidos físicos o psíquicos", explica a este diario Jaume Pujol, portavoz del citado patronato.

Parecida intención es la de la gincana organizada por la Dirección General de Promoción de la Salud y Servicios Sociales de la Generalitat, "en la que intentamos no educar, dado el poco tiempo de que disponemos, sino sensibilizar al chico sobre esta problemática", afirma Alfons Sancho, médico psicólogo de la mencionada dirección general.

De reoca en reoca

Los chicos forman grupos de cuatro o cinco para iniciar el largo recorrido de las 42 casillas de *La Reoca*, en la que son acompañados por un monitor-payaso, quién, entre risas y cuentos, les irá explicando cómo desenvolverse para salvar las barreras. El gran dado de goma-espuma, lanzado por uno de los niños, les hace avanzar hasta la casilla número cuatro o sala de maquillaje.

María y Luis pintarrajean, con los ojos vendados, a Óscar y Fernando para, momentos después, poderse comer entre los cuatro una hermosa manzana (casilla nu-

El Ayuntamiento de Barcelona y la Generalitat de Cataluña han instalado dos pabellones en la 21ª edición del Salón de la Infancia y la Juventud en los que los niños pueden aprender jugando cuáles son las dificultades con las que se encuentran los disminuidos físicos o psíquicos. Los chicos suben y bajan por rampas en sillas de ruedas, palpan objetos con los ojos vendados o intentan hacerse entender a base de signos mudos.

mero siete) sin poder utilizar las manos. "Si os ayudais los unos a los otros, el mordisco será seguro", les dice el payaso, que intenta hacerles comprender la importancia del grupo. Los niños han conseguido soslayar *La Pesca* y *La noche*, donde otros grupos intentan alcanzar a unos pececillos con cañas o conseguir ponerse en plena oscuridad en idéntica postura, pero a la inversa, de los compañeros que están en el suelo. Les ha tocado *La cueva*, donde, al tacto, tratan de adivinar lo que es lana, clavos, piedras o palos.

La mitad de otro grupo está prestando los primeros auxilios —vendajes con rollos de papel— a los otros tres niños que, junto con ellos, han caído en la casilla número 22. Otros esperan, anudados consigo mismos, a que a alguien le

toque *El Laberinto* —un intento de explicación de lo que es un disminuido psíquico—, para desenredarlos. Pero a Luis, María, Óscar y Fernando les ha salido la casilla 28, *La Rampa*, el mayor éxito, tanto de este juego, como del de la Generalitat, según se deduce de las dedicatorias que escriben los propios niños al final de su recorrido.

Niños ciegos

La Reoca, el juego que tras ser inaugurado por las Fiestas de La Merced inició un recorrido por distintos barrios barceloneses, depara todavía algunas sorpresas. En *El Bar*, los niños juegan a adivinar los gustos. "Esta prueba es la que superan más fácilmente los niños ciegos", explicó el portavoz

del patronato, tras informar que se espera la visita de un grupo de ellos, así como de un grupo de sordos. En *El Espejo*, los chicos se ubican a uno y otro lado de un marco vacío e intentan imitar los gestos del niño situado enfrente (los niños ciegos realizan este juego al tacto). Pero antes de terminar, los críos aún pueden caer en *La Caja Tonta* o en *El Aburrimiento*. Mientras en *La Caja Tonta* —una televisión vacía— uno de los chicos debe intentar hacer comprender a los otros, a base de gestos, qué programa televisivo está interpretando, en la casilla de *El Aburrimiento* se trata de lograr que los demás rían. Superadas todas las pruebas, los chicos reciben un juego de *La Reoca* y un alfabeto Braille.

La gincana organizada por la

Dirección General de Promoción de la Salud combina el intento de sensibilización del niño con respecto al mundo de los disminuidos —pruebas de tacto, gusto, mimo— con el respeto al medio ambiente y la prevención de accidentes infantiles. Este último aspecto se ha incluido en la gincana "porque en breve la Generalitat lanzará una campaña sobre el tema", explica a este diario un portavoz de aquel departamento.

Peligros de cocina

Los chicos aprenden cuáles son los principales peligros de la cocina, lugar de la vivienda donde ocurren la mayoría de los accidentes infantiles. Jugando también, aprenden cuáles son los elementos imprescindibles para poder vivir: aire, sol, tierra, agua y vivienda.

La Generalitat ha sido la institución que más metros cuadrados ha ocupado del Salón de la Infancia, del total de los 64.000 de la presente edición. Sus numerosos pabellones, distribuidos en la zona de competiciones deportivas y en la zona en la que se hallan representados los distintos departamentos de la Generalitat, contribuyen a que el niño pueda realizar todo tipo de juegos, la mayor parte de los cuales busca algo más que el mero ocio.

Alta participación

El salón entero es un reclamo a la participación infantil, para que los chicos puedan dibujar, modelar, aprender a plantar especies vegetales o a fabricar nidos para los pájaros insectívoros. Además, se realizan de forma constante multitud de espectáculos infantiles: desde las exhibiciones en directo de los payasos televisivos, pasando por películas de riguroso estreno, hasta ejercicios circenses y de magia que pueden aprender los niños a través de cursillos intensivos.

Las ofertas, casi infinitas, dejan a los críos exhaustos y dispuestos a tirarse de cabeza a la piscina de poliuretano montada por el ayuntamiento, donde se desahogan y, aparentemente al menos, más se divierten.

'... y la defensa de la paz'

A. G., Barcelona

En la actual edición del Salón de la Infancia y la Juventud de Barcelona no se exhibe ni una sola arma, a pesar de que el año pasado el pabellón de mayor afluencia infantil fue el del Ejército, donde los niños se disparaban desde las trincheras.

Este año, bajo el lema "... y la defensa de la paz", la IV Región Militar ha optado por montar un gran campo de maniobras en el que los niños realizan una divertida gincana que augura obtener, sin arma alguna, las mismas cotas de afluencia. El pabellón, que ha sido montado por el Regimiento de Ingenieros, ha sido concebido "para que los niños se diviertan sin ningún elemento de violencia, y rodeados de máquinas que nada tengan que ver con la destrucción", informó a este diario el comandante José Julve.

Parecidas opiniones vertieron los responsables de los pabellones del Ministerio del Interior

—que agrupa las fuerzas de la Guardia Civil, Policía Nacional y Cuerpo Superior de Policía—, así como los de la Guardia Urbana de Barcelona, si bien estas fuerzas ya habían optado en ediciones anteriores por la no exhibición de armas. "Las armas no tienen ningún carácter educativo, ni es aconsejable su uso como juguete", manifestó el comisario del Cuerpo Superior de Policía Santos López. "No es el sitio oportuno", comentó un teniente de la Guardia Civil, tras señalar que la mejor forma de educar es la del respeto al uniforme.

En la gincana de la IV Región Militar, los niños llaman a la *central* para saber que pruebas deben realizar. Los pequeños, convenientemente disfrazados, montan una tienda de campaña y buscan *tesoros* con un detector de minas, para después, y tan sólo los más atrevidos, desplazarse a través de una tirolina de punta a

punta del campo de maniobras.

Tras apagar pequeños barcos incendiados, y responder a unas preguntas sobre el cuerpo humano, los niños llegan a la prueba que más les gusta: cruzar todo un estanque en lancha neumática, ayudándose de una cuerda. Mientras realizan todas estas proezas, sus padres pueden observarlos desde un puente que cruza el campo o, si lo prefieren, pasear por los distintos pabellones donde se puede comprobar la estrecha vinculación de Cataluña con el Regimiento de Ingenieros. Desde la famosa Academia Militar de Matemáticas, fundada en 1700 y clausurada en 1803, en la que, al poder asistir civiles, estudió el urbanista Ildefonso Cerdà, hasta el barrio ubicado al lado de las Atarazanas, obra del ingeniero militar Pedro de Lucue. Además puede contemplarse la labor desarrollada por este regimiento en las últimas inundaciones en Cataluña.